Futurelight®

LIGHTING SYSTEMS MADE IN EUROPE

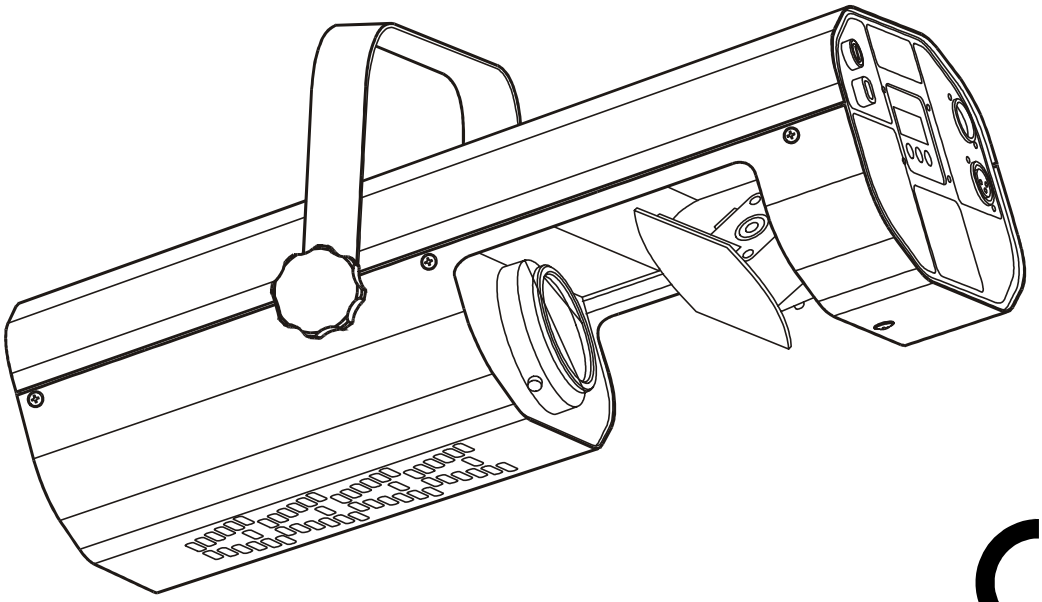
BEDIENUNGSANLEITUNG

USER MANUAL

MODE D'EMPLOI

MANUAL DEL USUARIO

SC-240 Scanner



CE

Für weiteren Gebrauch aufbewahren!
Keep this manual for future needs!
Gardez ce mode d'emploi pour des utilisations ultérieures!
Guarde este manual para posteriores usos.

© Copyright
Nachdruck verboten!
Reproduction prohibited!
Réproduction interdit!
Prohibida toda reproducción.

Weitere Produkte aus dem FUTURELIGHT-Sortiment:
Further products from the FUTURELIGHT-range:
Autres produits de l'assortiment de FUTURELIGHT:
Otros productos del surtido FUTURELIGHT:

www.futurelight.com

FUTURELIGHT LICHTEFFEKTE **FUTURELIGHT LIGHTING EFFECTS** **FUTURELIGHT EFFETS LUMINEUX** **FUTURELIGHT EFECTOS LUMINOSOS**	
FUTURELIGHT RT-150 lighting effect	51830500
FUTURELIGHT FX-150 lighting effect	51830550
FUTURELIGHT CIRCLE lighting effect	51832030
FUTURELIGHT SPIDER centre-piece	51832065
FUTURELIGHT DF-250 lighting effect	51832085
FUTURELIGHT MIRACLE HMI 575 W lighting effect	51832090
FUTURELIGHT MIRACLE HMI 1200 W lighting effect	51832092
FUTURELIGHT CC-150 color-changer	51832100
FUTURELIGHT CC-200 PRO color-changer	51832200
FUTURELIGHT SC-240 scanner	51832281
FUTURELIGHT SC-370 scanner	51832286
FUTURELIGHT AS-200 Advertising Scan black	51832290
FUTURELIGHT AS-200 Advertising Scan white	51832291
FUTURELIGHT PS/D-200 Promotion Scan black	51832292
FUTURELIGHT PS/D-200 Promotion Scan white	51832293
FUTURELIGHT PS/D-200 Promotion Scan special colour	51832294
FUTURELIGHT SC-330 scanner	51832303
FUTURELIGHT SC-530 scanner	51832305
FUTURELIGHT SC-570 scanner	51832307
FUTURELIGHT SC-740 scanner	51832317
FUTURELIGHT SC-780 scanner	51832320
FUTURELIGHT SC-940 scanner	51832323
FUTURELIGHT SC-980 scanner	51832325
FUTURELIGHT H-150 scanner	51832330
FUTURELIGHT DP-H250 advertising projector	51832340
FUTURELIGHT DP-200 advertising projector	51832342
FUTURELIGHT DV-200 advertising projector	51832344
FUTURELIGHT DOMINATOR MKII centre-piece	51832603
FUTURELIGHT MH-640 Moving-Head Washlight	51833000
FUTURELIGHT MH-660 Moving-Head Spot	51833020
FUTURELIGHT CONTROLLER **FUTURELIGHT CONTROLLERS** **FUTURELIGHT CONTROLEURS** **FUTURELIGHT CONTROLADORES**	
FUTURELIGHT HC-controller	51834020
FUTURELIGHT EX-1 controller	51834035
19" installation-frame for EX-1 controller	51834036
FUTURELIGHT Universal DMX-controller	51834090
FUTURELIGHT CP-16 SC-3 controller	51834152
FUTURELIGHT CP-16 H-150 controller	51834160
FUTURELIGHT CP-32 controller	51834168
FUTURELIGHT CP-64 SC-5 controller	51834190
FUTURELIGHT C-64 MKII controller	51834202
FUTURELIGHT C-128 controller	51834250
FUTURELIGHT CP-192 controller	51834260

FUTURELIGHT ist eine eingetragene Marke der Steinigke Showtechnic GmbH, Deutschland.
FUTURELIGHT is a registered trademark of Steinigke Showtechnic GmbH, Germany.
FUTURELIGHT est une marque déposée du groupe Steinigke Showtechnic GmbH, Allemagne.
FUTURELIGHT es una marca registrada de Steinigke Showtechnic GmbH, Alemania.

Deutsch

Futurelight®

LIGHTING SYSTEMS MADE IN EUROPE

SC-240 Scanner

Bedienungsanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Sicherheit 4
1.1 Sicherheitshinweise 4
1.2 Bestimmungsgemäße Verwendung 5
2. Einführung 6
2.1 Features 6
2.2 Geräteübersicht 7
3. Installation 8
3.1 Einsetzen/Wechseln der Lampe 8
3.2 Strahlenverlauf 9
3.3 Projektormontage 9
3.4 Anschluss ans Netz 9
3.5 Anschluss an den DMX-512 Controller / Verbindung Projektor - Projektor 10
4. DMX-Protokoll 11
4.1 Funktionen der Steuerkanäle 11
5. Adressierung des Projektors 12
6. Control Board 13
6.1 Hauptfunktionen 13
6.2 SPEC - Spezialfunktionen 13
7. Technische Daten 13
8. Wartung und Reinigung 14
9. Anhang 15

ACHTUNG!
Gerät vor Feuchtigkeit und Nässe schützen!
Vor Öffnen des Gerätes Netzstecker ziehen!

LESEN SIE VOR DER ERSTEN INBETRIEBNAHME ZUR EIGENEN SICHERHEIT DIESE BEDIENUNGSANLEITUNG SORGFÄLTIG DURCH!

1. Sicherheit

1.1 Sicherheitshinweise

Alle Personen, die mit der Aufstellung, Inbetriebnahme, Bedienung, Wartung und Instandhaltung dieses Gerätes zu tun haben, müssen

- entsprechend qualifiziert sein
- diese Betriebsanleitung genau beachten

DANGER HIGH VOLTAGE

Seien Sie besonders vorsichtig beim Umgang mit gefährlicher Netzspannung. Bei dieser Spannung können Sie einen lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!

DANGER HIGH VOLTAGE

Dieses Gerät hat das Werk in sicherheitstechnisch einwandfreiem Zustand verlassen. Um diesen Zustand zu erhalten und einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen, muss der Anwender die Sicherheitshinweise und die Warnvermerke, die in dieser Gebrauchsanweisung enthalten sind, unbedingt beachten.

Unbedingt lesen:

Bei Schäden, die durch Nichtbeachtung der Anleitung verursacht werden, erlischt der Garantieanspruch. Für Folgeschäden, die daraus resultieren, übernimmt der Hersteller keine Haftung.

Beachten Sie bitte, dass Schäden, die durch manuelle Veränderungen an diesem Gerät verursacht werden, nicht unter den Garantieanspruch fallen.

Seien Sie vorsichtig beim Umgang mit Netzleitungen und -anschlüssen. Fassen Sie diese Teile nie mit nassen Händen an!

Vergewissern Sie sich, dass die anzuschließende Netzspannung nicht höher ist als auf der Rückseite angegeben. Stecken Sie die Netzleitung nur in geeignete Schukosteckdosen ein.

Den Netzstecker immer als Letztes einstecken. Der Stecker muss nach dem Aufstellen des Gerätes zugänglich sein.

Achten Sie darauf, dass die Netzleitung nicht gequetscht oder durch scharfe Kanten beschädigt werden kann. Überprüfen Sie das Gerät und die Netzleitung in regelmäßigen Abständen auf Beschädigungen.

Gerät bei Nichtbenutzung und vor jeder Reinigung vom Netz trennen! Fassen Sie dazu den Netzstecker an der Griffläche an und ziehen Sie niemals an der Netzleitung!

Der Aufbau entspricht der Schutzklasse I. Gemäß den Vorschriften muss daher der Schutzleiter (gelb/grüner Draht) angeschlossen werden.

Der elektrische Anschluss sowie Wartungs- und Reparaturarbeiten dürfen nur von einer qualifizierten Fachkraft durchgeführt werden.

Lichteffekte nicht über Dimmerpacks schalten.

Vermeiden Sie es, das Gerät in kurzen Intervallen an- und auszuschalten, da die Lampe nicht heißzündfahig ist und ansonsten die Lebensdauer der Lampe erheblich reduziert werden würde.

Bei der ersten Inbetriebnahme kann es zu Rauch- und Geruchserzeugung kommen. Hierbei handelt es sich nicht um eine Störung des Gerätes.

Niemals das Gehäuse während des Betriebes mit bloßen Händen berühren (Gehäuse erwärmt sich)!

Ersetzen Sie die Lampe und Sicherungen nur durch Produkte gleichen Typs und gleicher Qualität.

VORSICHT! AUGENSCHÄDEN!
Blicken Sie niemals direkt in die Lichtquelle
(gilt speziell für Epileptiker)!

1.2 Bestimmungsgemäße Verwendung

Bei diesem Gerät handelt es sich um einen spiegelbewegten Lichteffekt, mit dem sich dekorative Lichteffekte erzeugen lassen. Dieses Produkt ist nur für den Anschluss an 230 V, 50 Hz Wechselspannung zugelassen und wurde ausschließlich zur Verwendung in Innenräumen konzipiert.

Das Gerät darf nicht in Betrieb genommen werden, nachdem es von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen Ihr Gerät zerstören. Lassen Sie das Gerät solange uneingeschaltet, bis es Zimmertemperatur erreicht hat!

Das Gerät darf niemals ohne Lampe in Betrieb genommen werden!

Vermeiden Sie Erschütterungen und jegliche Gewaltanwendung bei der Installierung oder Inbetriebnahme des Gerätes.

Achten Sie bei der Wahl des Installationsortes darauf, dass das Gerät nicht zu großer Hitze, Feuchtigkeit und Staub ausgesetzt wird. Vergewissern Sie sich, dass keine Kabel frei herumliegen. Sie gefährden Ihre eigene und die Sicherheit Dritter!

Der Abstand zwischen Lichtaustritt und der zu beleuchteten Fläche darf 1 Meter nicht unterschreiten!

Achten Sie bei der Projektormontage, beim Projektorabbau und bei der Durchführung von Servicearbeiten darauf, dass der Bereich unterhalb des Montageortes abgesperrt ist.

Der Projektor ist immer mit einem geeigneten Sicherheitsfangseil zu sichern.

Betreiben Sie das Gerät nur, nachdem Sie sich vergewissert haben, dass das Gehäuse fest verschlossen ist und alle nötigen Schrauben fest angezogen wurden.

Die Lampe darf niemals gezündet werden, wenn die Objektivlinse oder Gehäuseabdeckungen entfernt wurden, da bei Entladungslampen Explosionsgefahr besteht und eine hohe UV-Strahlung auftritt, die zu Verbrennungen führen kann.

Die maximale Umgebungstemperatur t_a = 55° C darf niemals überschritten werden, da ansonsten die Lampe abschaltet und das Gerät für 5 Minuten ausfällt.

VORSICHT!
Die Linse muss gewechselt werden, wenn diese sichtbar beschädigt ist, so dass ihre Wirksamkeit beeinträchtigt ist, z. B. durch Sprünge oder tiefe Kratzer!

Nehmen Sie das Gerät erst in Betrieb, nachdem Sie sich mit seinen Funkionen vertraut gemacht haben. Lassen Sie das Gerät nicht von Personen bedienen, die sich nicht mit dem Gerät auskennen. Wenn Geräte nicht mehr korrekt funktionieren, ist das meist das Ergebnis von unfachmännischer Bedienung!

VORSICHT!
Die Lampe muss gewechselt werden, wenn diese beschädigt ist oder sich durch Wärme verformt hat!

Soll das Gerät transportiert werden, verwenden Sie bitte die Originalverpackung, um Transportschäden zu vermeiden.

Beachten Sie bitte, dass eigenmächtige Veränderungen an dem Gerät aus Sicherheitsgründen verboten sind.

Wird das Gerät anders verwendet als in dieser Bedienungsanleitung beschrieben, kann dies zu Schäden am Produkt führen und der Garantieanspruch erlischt. Außerdem ist jede andere Verwendung mit Gefahren, wie z. B. Kurzschluss, Brand, elekrischem Schlag, Verbrennungen aufgrund ultravioletter Strahlung, Lampenexplosion, Abstürzen etc. verbunden.

2. Einführung

Wir freuen uns, dass Sie sich für einen FUTURELIGHT SC-240 entschieden haben. Sie haben hiermit ein intelligens, leistungsstarkes und vielseitiges Beleuchtungssystem erworben.

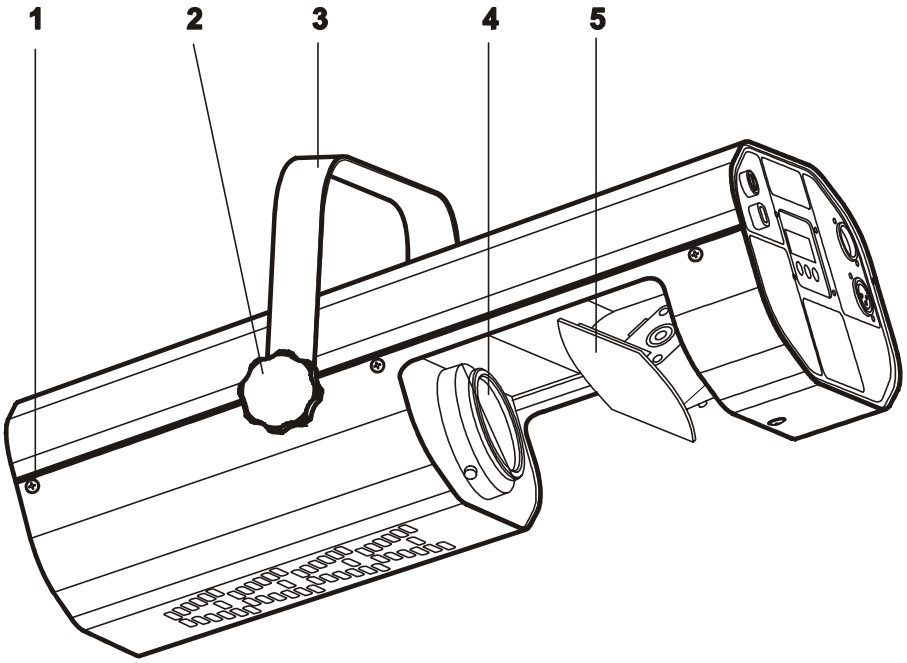
Nehmen Sie den FUTURELIGHT SC-240 aus der Verpackung.

Prüfen Sie zuerst, ob Transportschäden vorliegen. In diesem Fall nehmen sie das Gerät nicht in Betrieb und setzen sich bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung.

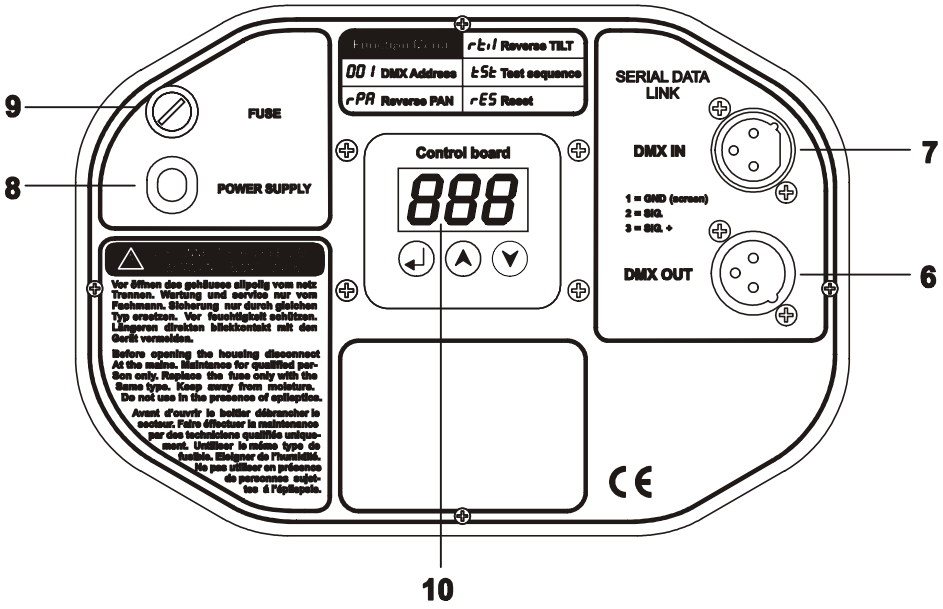
2.1 Features

Kleiner, kompakter Scanner
Für HIT 150 W Lampe mit hoher Lichtleistung und langer Lebensdauer bei einem äußerst günstigen Preis • 15 unterschiedliche, dichroitische Farbfilter und weiß, davon 1 UV- und 3 Bicolor-Farbfilter • Rainbow-Effekt mit variabler Geschwindigkeit in beide Richtungen • Goborad mit 13 Gobos, offen und Blackout • Strobe-Effekt mit variabler Geschwindigkeit (1-8 Blitze/Sek.) über Goborad • Control Board mit 3-stelligem Display und Folientastatur zur Einstellung der DMX-Startadresse, Pan-/Tilt-Reverse, Testprogramm, Reset • Reset auch DMX-gesteuert möglich • Extrem flaches Gehäuse mit geringer Einbauhöhe • 4 hochwertige Steppermotoren für weiche Spiegelbewegung • 15°-Weitwinkelobjektiv • DMX-512 Steuerung über jeden handelsüblichen DMX-Controller möglich • Belegt 4 DMX-Steuerkanäle

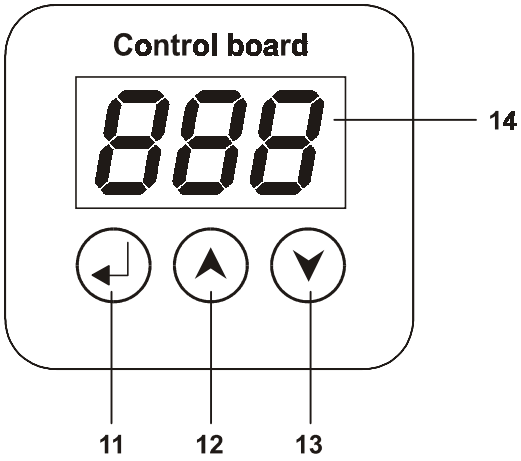
2.2 Geräteübersicht



1 - Gehäuseschrauben
2 - Feststellschraube
3 - Bügel
4 - Linse
5 - Ablenkspiegel



Rückseite:
6 - DMX Ausgang
7 - DMX Eingang
8 - Netzanschluss
9 - Sicherungshalter
10 - Control Board

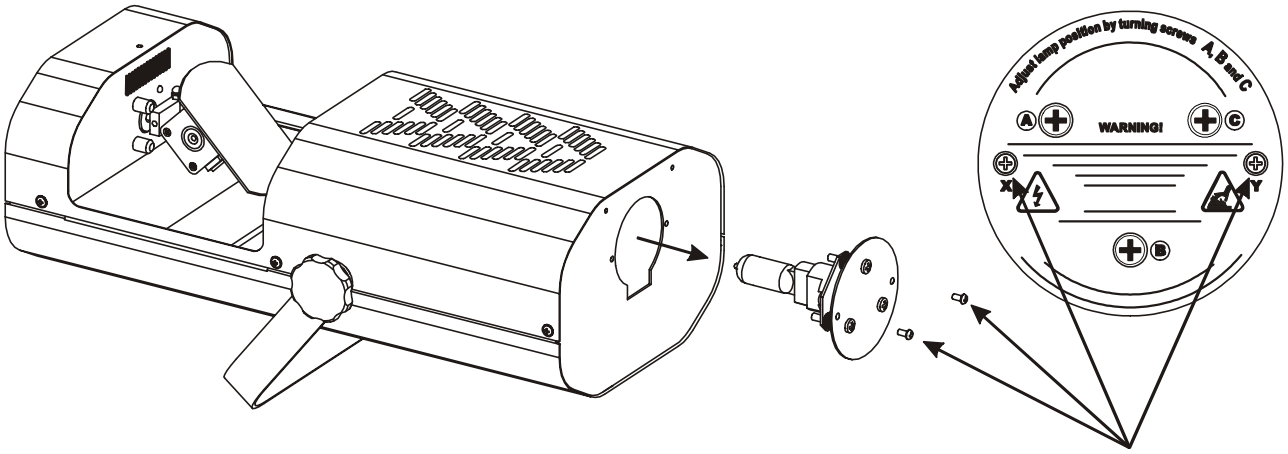


Control Board:
11 - Enter-Taste
12 - Up-Taste
13 - Down-Tasten
14 - Display

3. Installation

3.1 Einsetzen/Wechseln der Lampe

LEBENSGEFAHR!
Lampe nur bei ausgeschaltetem Gerät einsetzen!
Netzstecker ziehen!

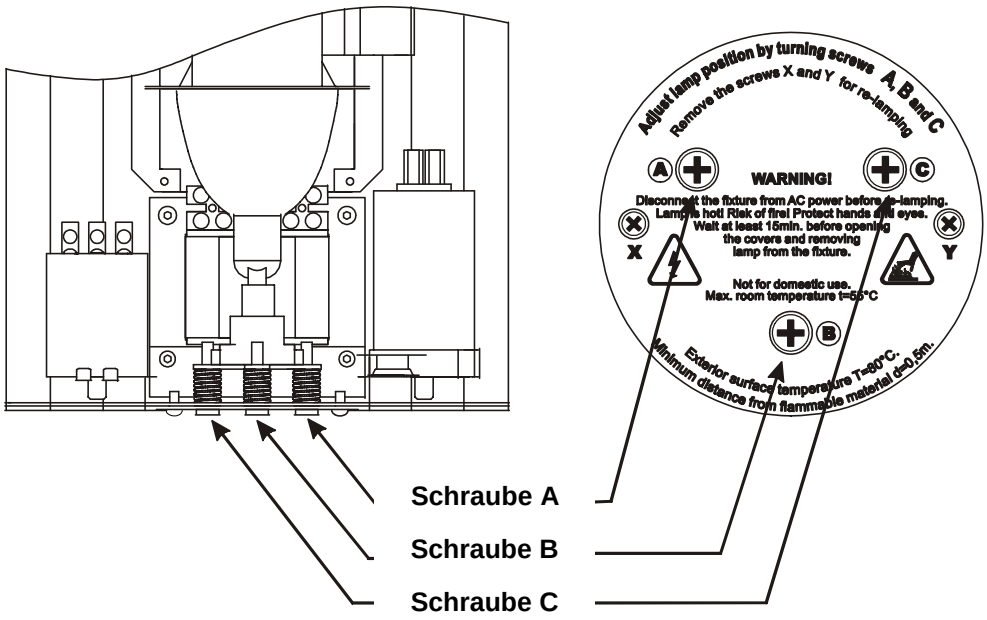


Schrauben X und Y

Zum Einsetzen der Lampe (HIT 230 V/150 W) öffnen Sie die kleine Abdeckung an der Rückseite des Gerätes wie in obenstehender Zeichnung, indem Sie die Kreuzschlitzschrauben X und Y lösen.
Ziehen Sie nun vorsichtig das Lampensystem heraus.
Wird eine defekte Lampe ausgetauscht, entfernen Sie zunächst die defekte Lampe aus dem Lampensockel.
Setzen Sie keine Lampe mit einer höheren Leistungsangabe ein. Lampen mit einer höheren Leistung entwickeln höhere Temperaturen, für die das Gerät nicht ausgelegt ist. Bei Zuwiderhandlungen erlischt die Garantie.
Setzen Sie nun die Lampe ein. Vermeiden Sie es, den Glaskörper mit bloßen Händen zu berühren. Beachten Sie auch unbedingt die Hinweise des Lampenherstellers. Vergewissern Sie sich, dass die Lampe auch richtig fest in der Fassung sitzt. Führen Sie nun das Lampensystem vorsichtig in den Projektorkopf ein.

Schalten Sie das Gerät nur bei geschlossenem Gehäuse ein!

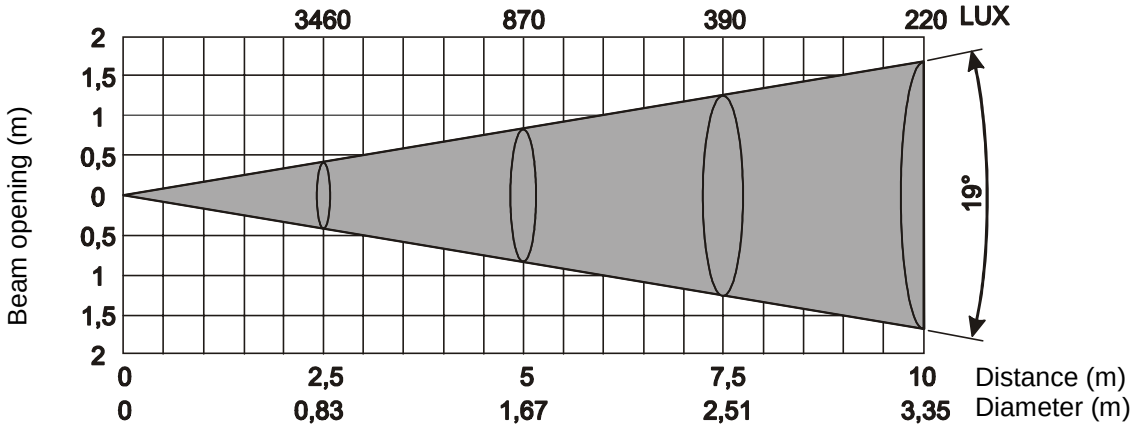
Lampenjustierung


Adjust lamp position by turning screws A, B and C
Remove the screws X and Y for re-lamping
A
WARNING!
C
Disconnect the fixture from AC power before re-lamping.
Lamp is hot! Risk of fire! Protect hands and eyes.
Wait at least 15min. before opening the covers and removing lamp from the fixture.
X
Y
Not for domestic use.
Max. room temperature t=55°C
B
Exterior surface temperature T=80°C.
Minimum distance from flammable material d=0,5m.

Schraube A
Schraube B
Schraube C

Der Lampenhalter des Gerätes wird ab Werk justiert. Da sich die zu verwendenden Lampen von Hersteller zu Hersteller unterscheiden, kann es u. U. notwendig sein, die Position des Lampenhalters nachzujustieren.
Zünden Sie die Lampe und fokussieren Sie den Lichtstrahl auf einer ebenen Oberfläche (Wand). Zentrieren Sie den "Hot Spot" (d. i. der hellste Teil des Lichtstrahls) durch Drehen der Schrauben "A, B, C". Drehen Sie immer nur an einer Schraube, um den Hot Spot diagonal über die Projektion zu bewegen. Wenn Sie keinen Hot Spot entdecken können, justieren Sie die Lampe so lange, bis das Licht gleichmäßig verteilt ist.
Wenn der Hot Spot zu hell erscheint, können Sie dessen Intensität abschwächen, indem Sie die Lampe näher zum Reflektor hinbewegen. Drehen Sie dazu alle drei Schrauben "A, B, C" um 45° im Uhrzeigersinn, bis das Licht gleichmäßig verteilt ist.
Wenn das Licht am äußeren Rand des Strahls heller erscheint als in der Mitte, befindet sich die Lampe zu nah am Reflektor. Bewegen Sie in diesem Fall die Lampe vom Reflektor weg. Drehen Sie dazu alle drei Schrauben "A, B, C" um 45° gegen den Uhrzeigersinn, bis das Licht gleichmäßig verteilt ist und der Strahl hell genug erscheint.

3.2 Strahlenverlauf



3.3 Projektormontage

BRANDGEFAHR!
Achten Sie bei der Installation des Gerätes bitte darauf, dass sich im Abstand von mind. 0,5 m keine leicht entflammbaren Materialien (Deko, etc.) befinden.

ACHTUNG!
Achten Sie darauf, dass das Gerät sicher befestigt wird.
Vergewissern Sie sich, dass die Verankerung stabil ist.

Den Projektor (in der gewünschten Position) an der dafür vorgesehen Bohrung im Bügel des Gehäuses befestigen. Die Bohrung hat einen Durchmesser von 10 mm.
Sichern Sie den Projektor immer mit einem Sicherheitsfangseil.

3.4 Anschluss ans Netz

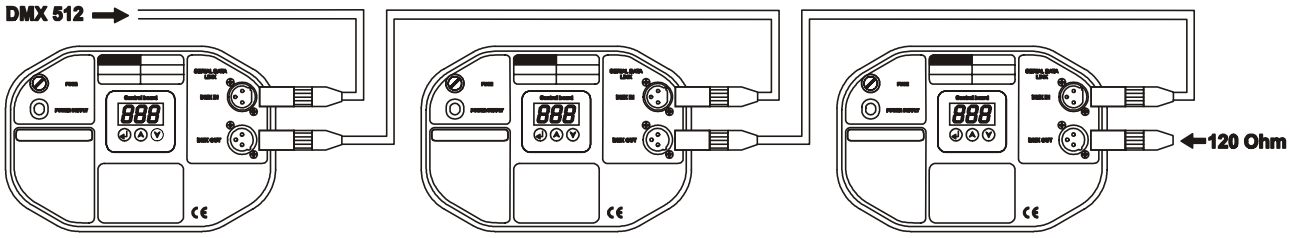
Schließen Sie das Gerät über den Netzstecker ans Netz an.

Die Belegung der Anschlussleitungen ist wie folgt:

Leitung	Pin	International
Braun	Außenleiter	L
Blau	Neutralleiter	N
Gelb/Grün	Schutzleiter	⏚

Der Schutzleiter muss unbedingt angeschlossen werden!

3.5 Anschluss an den DMX-512 Controller / Verbindung Projektor - Projektor



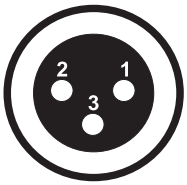
Achten Sie darauf, dass die Adern der Datenleitung an keiner Stelle miteinander in Kontakt treten. Die Geräte werden ansonsten nicht bzw. nicht korrekt funktionieren.

Die Verbindung zwischen Controller und Projektor sowie zwischen den einzelnen Geräten muss mit einem zweipoligen geschirmten Kabel erfolgen. Die Steckverbindung geht über 3-polige XLR-Stecker und -Kupplungen.

Belegung der XLR-Verbindung:

DMX-Ausgang

XLR-Einbaubuchse:



1: Masse
2: Signal (–)
3: Signal (+)

DMX-Eingang

XLR-Einbaustecker:

1: Masse
2: Signal (–)
3: Signal (+)

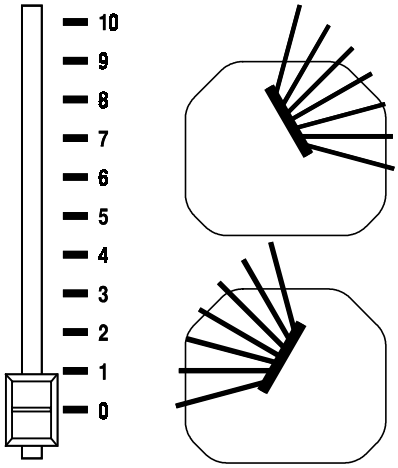
Wenn Sie die empfohlenen FUTURELIGHT-Controller verwenden, können Sie den DMX-Ausgang des Controllers direkt mit dem DMX-Eingang des ersten Gerätes der DMX-Kette verbinden. Sollen DMX-Controller mit anderen XLR-Ausgängen angeschlossen werden, müssen Adapterkabel verwendet werden.

Aufbau einer seriellen DMX-Kette:
Schließen Sie den DMX-Ausgang des ersten Gerätes der Kette an den DMX-Eingang des nächsten Gerätes an. Verbinden Sie immer einen Ausgang mit dem Eingang des nächsten Gerätes bis alle Geräte angeschlossen sind.

Achtung: Am letzten Projektor muss die DMX-Leitung durch einen Abschlusswiderstand abgeschlossen werden. Dazu wird ein 120 Ω Widerstand in einen XLR-Stecker zwischen Signal (–) und Signal (+) eingelötet und in den DMX-Ausgang am letzten Gerät gesteckt.

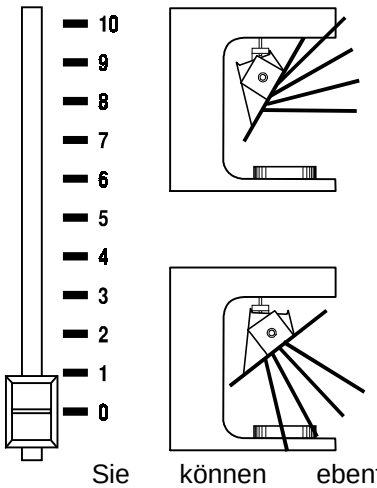
4. DMX-Protokoll

4.1 Funktionen der Steuerkanäle



4.1.1 Steuerkanal 1 - Horizontale Spiegelbewegung (Pan)

Wenn Sie den Regler verschieben, bewegen Sie den Spiegel horizontal (PAN).
Allmähliches Einstellen des Spiegels bei langsamen Schieben des Reglers (0-255, 128-Mitte).
Der Spiegel kann an jeder gewünschten Einstellung angehalten werden.



4.1.2 Steuerkanal 2 - Vertikale Spiegelbewegung (Tilt)

Wenn Sie den Regler verschieben, bewegen Sie den Spiegel vertikal (TILT).
Allmähliches Einstellen des Spiegels bei langsamen Schieben des Reglers (0-255, 128-Mitte).
Der Spiegel kann an jeder gewünschten Einstellung angehalten werden.

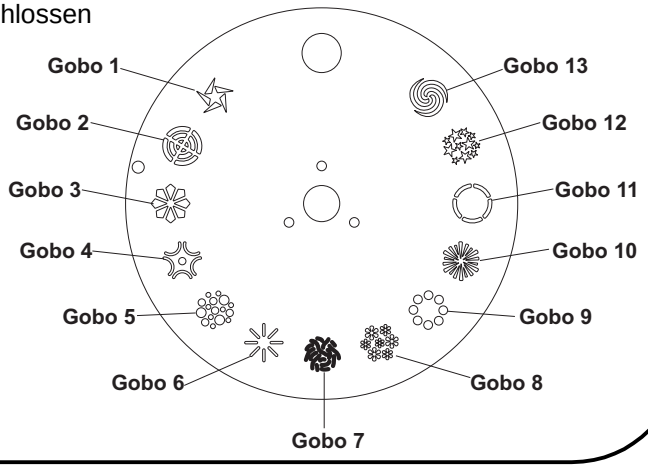
4.1.3 Steuerkanal 3 - Farben

Lineare Farbänderung gemäß der Bewegung des Reglers.
Sie können den Farbwechsler an jeder gewünschten Position anhalten. Sie können ebenfalls zwischen zwei Farben anhalten und so zweifarbige Strahlen erzeugen.
Zwischen 128 und 190 und zwischen 193 und 255 dreht sich der Farbwechsler ständig - der so genannte Rainbow-Effekt entsteht.

0 - 7	Offen/weiß
8 - 15	Türkis
16 - 23	Rot
24 - 31	Cyan
32 - 39	Hellgrün
40 - 47	Magenta
48 - 55	Hellblau
56 - 63	Gelb
64 - 71	Grün
72 - 79	Pink
80 - 87	Blau
88 - 95	Orange
96 - 103	UV-Filter
104 - 111	Rot/blau
112 - 119	Gelb/Grün
120 - 127	Hellblau/magenta
128 - 190	Rainboweffekt vorwärts mit absteigender Geschwindigkeit
191 - 192	Keine Rotation
193 - 255	Rainboweffekt rückwärts mit zunehmender Geschwindigkeit

4.1.4 Steuerkanal 4 - Shutter, Strobe, Gobos

0 - 5	Shutter geschlossen
6 - 63	Keine Funktion (Shutter offen)
64 - 127	Strobe-Effekt langsam bis schnell (max. 8 Blitze/Sekunde)
128 - 132	Shutter geschlossen
133 - 135	Reset
136 - 143	Keine Funktion (Shutter offen)
144 - 151	Shutter geschlossen
152 - 159	Gobo 1
160 - 167	Gobo 2
168 - 175	Gobo 3
176 - 183	Gobo 4
184 - 191	Gobo 5
192 - 199	Gobo 6
200 - 207	Gobo 7
208 - 215	Gobo 8
216 - 223	Gobo 9
224 - 231	Gobo 10
232 - 239	Gobo 11
240 - 247	Gobo 12
248 - 255	Gobo 13



5. Adressierung des Projektors

Über das Control Board am Projektorkopf können Sie die DMX Startadresse definieren. Die Startadresse ist der erste Kanal, auf den der Projektor auf Signale vom Controller reagiert.
Wenn Sie die Startadresse z. B. auf 5 definieren belegt der Projektor die Steuerkanäle 5 bis 8.
Bitte vergewissern Sie sich, dass sich die Steuerkanäle nicht mit anderen Geräten überlappen, damit der SC-240 korrekt und unabhängig von anderen Geräten in der DMX-Verbindung funktioniert.
Werden mehrere SC-240 auf eine Adresse definiert, arbeiten sie synchron.

Vorgehensweise:
1. Schalten Sie den SC-240 ein und warten Sie, bis das Gerät den Setup beendet hat (auf dem Display blinkt **"rES"**).
2. Über die Up- und Down-Tasten können Sie sich durch das Menü bewegen, bis Sie den auf dem Display **"001"** erscheint. Bestätigen Sie mit der Enter-Taste, und der Buchstabe **"001"** beginnt zu blinken.
3. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um die gewünschte Startadresse auszuwählen.
4. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung.

Ansteuerung:
Nachdem Sie die Startadresse definiert haben, können Sie den SC-240 über Ihren Controller ansteuern.

Bitte beachten Sie:
1. Schalten Sie den SC-240 ein. Das Gerät prüft, ob DMX-512 Daten empfangen werden oder nicht. Werden keine Daten empfangen, beginnt die Anzeige zu blinken und es erscheint **"001"** mit der definierten Startadresse.
Die Fehlermeldung erscheint, wenn
- keine 3-polige XLR-Leitung (DMX-Signalleitung vom Controller) in die DMX-Eingangsbuchse des SC-240 gesteckt wurde.
- der Controller ausgeschaltet oder defekt ist.
- die Leitung oder der Stecker defekt ist oder die Signalleitung nicht richtig eingesteckt ist.

Achtung: Am letzten Projektor muss die DMX-Leitung durch einen 120 Ω. Widerstand abgeschlossen werden damit die Geräte korrekt funktionieren.

6. Control Board

Das Control Board befindet sich am Projektorkopf und bietet mehrere Möglichkeiten. So lassen sich z. B. die DMX-Startadresse eingeben, ein Testprogramm abspielen oder ein Reset durchführen. Außerdem lassen sich Spezialfunktionen abrufen.
Über die Up-/Down-Tasten können Sie sich innerhalb des Menüs bewegen. Auf dem Display erscheinen nacheinander: **"001, rPA, rtil, tSt, rES"**. Zur Auswahl des gewünschten Menüpunktes drücken Sie die Enter-Taste. Die jeweiligen Funktionen werden im Folgenden beschrieben.

6.1 Hauptfunktionen

001 - DMX-512 Startadresse einstellen:
"001" blinkt in der Anzeige. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um die gewünschte Startadresse (001-509) einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung.

rPAn - Panumkehrung:
Mit dieser Funktion lässt sich die Pan-Bewegung umkehren. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **"ON"** oder **"OFF"** einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung.

rtil - Tiltumkehrung:
Mit dieser Funktion lässt sich die Tilt-Bewegung umkehren. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **"ON"** oder **"OFF"** einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung.

tSt - Testprogramm
Mit dieser Funktion können Sie das Testprogramm des Projektors aktivieren. So lassen sich einige der Möglichkeiten des SC-240 ohne externen Controller vorführen. Drücken Sie die Enter-Taste, um die Sequenzen zu starten und **"tSt"** beginnt zu blinken.

rES - Reset aktivieren:
Drücken Sie die Enter-Taste, um den Reset zu aktivieren. Dadurch werden die Motoren neu justiert.

6.2 SPEC - Spezialfunktionen

Drücken Sie die Enter-Taste, um das Test-Program abzuspielen (**"tSt"** blinkt auf dem Display). Drücken und Halten Sie gleichzeitig die Up- und Down-Taste bis auf dem Display **"C08"** (Kalibrierungswert des Farbrades) erscheint. Über die Up-/Down-Tasten können Sie den Kalibrierungswert zwischen **"C01-C15"** einstellen. Dabei bewegt sich das Rad in Mikroschritten, so dass sich die aktuelle Farbe leicht zentrieren lässt.
Drücken Sie die Enter-Taste und auf dem Display erscheint **"G08"** (Kalibrierungswert des Goborades) erscheint. Über die Up-/Down-Tasten können Sie den Kalibrierungswert zwischen **"G01-G15"** einstellen. Dabei bewegt sich das Rad in Mikroschritten, so dass sich das aktuelle Gobo leicht zentrieren lässt.
Drücken Sie die Enter-Taste, um wieder zur Kalibrierung der Farben zurückzukehren oder drücken und halten Sie die Enter-Taste bis auf dem Display **"tSt"** erscheint um die Kalibrierung abzuschließen.

7. Technische Daten

Spannungsversorgung
EU-Modell: 210/230/250 V AC, 50/60 Hz ~
Leistungsaufnahme: 500 W
Sicherung: T 3,15 A, 250 V

Lampe
HIT 230 V/150 W G-12, 6000 Stunden

Optisches System
- Hochreflektierender, aluminiumbeschichteter Parabolreflektor
- Manueller Fokus
- 19° Standardobjektiv

Farben
- 11 dichroitische Filter plus weiß
- UV-Filter
- 3 dichroitische Halbfarben
- Farbwechsler mit einstellbarer Rotationsgeschwindigkeit

Gobos

- 13 statische Gobos plus offen

Strobe
- Strobe-Effekt mit variabler Geschwindigkeit (1 - 8 Blitze pro Sekunde)

Motor
- 4 hochwertige Steppermotoren (gesteuert durch Mikroprozessoren)

Elektronik
- Digitaler Serieneingang DMX-512
- 4 Steuerkanäle:

Steuerkanal 1 - Horizontale Spiegelbewegung (Pan)
Steuerkanal 2 - Vertikale Spiegelbewegung (Tilt)
Steuerkanal 3 - Farben
Steuerkanal 4 - Shutter, Strobe, Gobos

Gehäuse
Durch die große Gehäuseöffnung einfacher Zugriff zur Lampe und durch den modularen Aufbau Wechseln der Elemente sehr schnell möglich.

Temperaturentwicklung
Maximale Umgebungstemperatur t_a: 55° C
Maximale Leuchtentemperatur im Beharrungszustand t_B: 80° C

Maße und Gewicht
- L x B x H: 470 x 280 x 160 mm
- Gewicht: 10 kg

8. Wartung und Reinigung

Es ist unbedingt erforderlich, dass Sie den Projektor in regelmäßigen Abständen reinigen, da der sich ablagernde Schmutz und Staub sowie Nebelfluidrückstände die Leuchtkraft des Gerätes erheblich beeinträchtigen.

Falls Sie das Gerät nicht reinigen, wird außerdem die Lebensdauer Ihres Gerätes beträchtlich verkürzt. Verwenden Sie zur Reinigung ein fusselfreies, mit gutem Glasreiniger angefeuchtetes Tuch. Auf keinen Fall Alkohol oder irgendwelche Lösungsmittel zur Reinigung verwenden!

LEBENSGEFAHR!
Vor Wartungsarbeiten unbedingt Netzstecker ziehen!

Der Ablenkspiegel und die Objektivlinse sollten wöchentlich gereinigt werden, da sich sehr schnell Nebelfluidrückstände absetzen, die die Leuchtkraft des Gerätes erheblich reduzieren. Den Lüfter monatlich reinigen.

Die Gobos können mit einer weichen Bürste gereinigt werden. Reinigen Sie das Innere des Projektors mindestens einmal im Jahr einem Staubsauger oder einer Luftbürste.
Die dichroitischen Farbfilter, das Goborad und die Innenlinsen sollten monatlich gereinigt werden.

Sicherungswechsel
Wenn die Feinsicherung des Gerätes defekt ist, darf diese nur durch eine Sicherung gleichen Typs ersetzt werden (T 3,15 A, 250 V träge).

Vor dem Sicherungswechsel ist das Gerät allpolig von der Netzspannung zu trennen (Netzstecker ziehen).

Vorgehensweise:

Schritt 1: Drehen Sie den Sicherungshalter an der Geräterückseite mit einem passenden Schraubendreher aus dem Gehäuse (gegen den Uhrzeigersinn).
Schritt 2: Entfernen Sie die defekte Sicherung aus dem Sicherungshalter.
Schritt 3: Setzen Sie die neue Sicherung in den Sicherungshalter ein.
Schritt 4: Setzen Sie den Sicherungshalter wieder im Gehäuse ein und drehen Sie ihn fest.

9. Anhang

Wir wünschen Ihnen mit Ihrem FUTURELIGHT SC-240 viel Spaß. Wenn Sie sich an die Anweisungen der vorliegenden Bedienungsanleitung halten, versichern wir Ihnen, dass Ihnen das Gerät lange viel Freude bereiten wird.

Sollten Sie noch Fragen haben, steht Ihnen Ihr Fachhändler gerne zur Verfügung.

Bitte beachten Sie: Alle Angaben in dieser Anleitung sind ohne Gewähr. Änderungen und Irrtum vorbehalten. Jeglicher Haftungsanspruch aufgrund fehlender oder falscher Information in dieser Anleitung ist hiermit ausgeschlossen!

Alle Rechte einschließlich Übersetzung vorbehalten. Kein Teil dieser Bedienungsanleitung darf ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder verändert werden.

© 11/99